

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа № 11 города Кинеля городского округа Кинель Самарской области

**«РАССМОТРЕНО»**

на заседании МО  
классных руководителей  
Руководитель МО  
Малышева Я.В.  
протокол № 1  
«30» августа 2024 г

**«ПРОВЕРЕНО»**

Зам. директора по ВР  
ГБОУ СОШ №11 г. Кинеля  
Ананьева Л.А.

«30» августа 2024 г.

**«УТВЕРЖДАЮ»**

Директор  
ГБОУ СОШ №11 г. Кинеля  
Лозовская О.А.  
Приказ №584-ОД  
«30» августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
внеурочной деятельности (курса)  
«Алгоритмика»**

Уровень реализации рабочей программы:  
базовый, углубленный

для 3х классов

Составитель(и): Ананьева Л.А.  
«Обсуждено»

на Педагогическом совете

протокол № 1

от «30» августа 2024 г.

Кинель, 2024 г.

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Настоящая программа по внеурочной деятельности направления «Информационная культура» «Алгоритмика» составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»), с учётом Примерной программы воспитания (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 23 июня 2022 г. № 3/20)), Примерной основной образовательной программы начального общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15)), Приказа Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды». При разработке данной программы учитывались особенности восприятия, познания, мышления, памяти детей в зависимости от их возраста, темпа развития и других индивидуальных различий. Программа разработана для использования в ГБОУ СОШ №11 г. Кинеля во 3 классе.

### **Назначение программы:**

При разработке данной программы учитывались особенности восприятия, познания, мышления, памяти детей в зависимости от их возраста, темпа развития и других индивидуальных различий.

### **Актуальность программы:**

Актуальность программы заключается в том, что первые ступени обучения являются фундаментом для дальнейшего образования. На данном этапе начинается формирование навыков будущего, необходимых для жизни и работы в современном технологичном обществе. В связи с этим программа для начальной школы по информатике, предложенная «Алгоритмикой», во многом нацелена на развитие базовых навыков программирования, критического мышления в рамках решения проблем цифровой грамотности учащихся. Ученики реализуют совместные проекты (разработка игр, участие в соревнованиях), в рамках которых они учатся навыкам командного взаимодействия. Кроме того, создание таких проектов и решение нестандартных творческих задач, презентация своих работ перед одноклассниками формируют навыки коммуникации и креативного мышления. Всё это готовит ребёнка не только к настоящему, но и к будущей успешной адаптации в обществе цифровой экономики.

### **Возрастная группа обучающихся, на которых ориентирован курс:**

Рабочая программа внеурочной деятельности ориентирована для обучающихся 3 класс, возраст обучающихся - 8-10 лет.

### **Место курса в плане внеурочной деятельности:**

Рабочая программа внеурочной деятельности «Алгоритмика» изучается по 1 часу в неделю - 34 часа в год.

### **Цели и задачи реализации программы**

**Целью** рабочей программы внеурочной деятельности «Алгоритмика» является развитие логического, алгоритмического и пространственного мышления, творческих способностей, навыков коммуникации.

**Задачами**, которые решаются в ходе реализации программы, являются:

- Дать представление о фундаментальных понятиях информатики;
- Познакомить с элементарными представлениями об алгоритмике, информационно-компьютерных технологиях;
- Прививать навыки планирования деятельности и использования компьютерной техники как инструмента деятельности.

### **Формы и методы работы:**

Внеурочная деятельность по курсу «Алгоритмика» основана на формах:

- 1) Игровая, задачная и проектная.
- 2) Обучение от общего к частному.
- 3) Поощрение вопросов и свободных высказываний по теме.
- 4) Уважение и внимание к каждому ученику.

- 5) Создание мотивационной среды обучения.
- 6) Создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем.

Занятие состоит из следующих частей: вводное повторение и разминка, проблематизация, новый материал, развитие умений, рефлексия.

#### **Формы контроля и оценочные материалы:**

Текущий контроль сформированности результатов освоения программы осуществляется с помощью нескольких инструментов на нескольких уровнях:

- **На каждом занятии:** опрос, выполнение заданий на платформе, взаимоконтроль учеников в парах, самоконтроль ученика;
- **В конце каждого модуля:** проведение презентации (по желанию) финальных проектов модуля и их оценка.

Для контроля сформированности результатов освоения программы с помощью цифровых инструментов используются платформа «Алгоритмика». В каждом модуле ученики проходят тестовые задания (с автопроверкой), выполняют практические и творческие задания (проверяются учителем).

### **1. Содержание курса внеурочной деятельности**

#### **3 класс**

**Модуль 1. Теория информации.** Знакомство с кабинетом информатики. Что такое информация. Виды информации. Информационные процессы. Компьютер и его части. Урок оценки знаний.

**Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор.** Файлы и папки. Текстовый редактор. Текстовый редактор. Продолжение. Квест по файлам и папкам. Урок оценки знаний.

**Модуль 3. Алгоритмы.** Знакомство с алгоритмом и его свойствами. Линейные алгоритмы. Усложнение. Алгоритмы. Закрепление. Введение в логику. Истинность простых высказываний. Викторина «Алгоритмы». Урок оценки знаний.

**Модуль 4. Устройство компьютера.** Компьютер и обработка информации. Аппаратное устройство. Программное обеспечение. Работа с окном программы. Виды компьютеров. Урок оценки знаний.

**Модуль 5. Работа в графическом редакторе.** Повторение. Виды информации. Алгоритмы в Blockly. Знакомство с графическим редактором. Создаём рисунок. Создаём рисунок. Продолжение. Проектный урок «Новое устройство компьютера». Презентация проектов. Урок оценки знаний.

**Модуль 6. Систематизация знаний.** Повторение. Устройство компьютера. Повторение. Алгоритмы в Blockly. Проектный урок. Презентация проектов. Урок оценки знаний.

### **2. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Алгоритмика»**

- личностные результаты – овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире; принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения; развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе; развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выход из спорных ситуаций.

- метапредметные результаты – освоение способов решения проблем творческого и поискового характера; формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата; освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии; овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям; готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества; умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том

числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

- предметные результаты—овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчёта, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов; умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные; приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

### 3. Учебно – тематический план

№	Наименование разделов, блоков, тем	Всего, час В авторской программе	Всего, час В рабочей программе	Основные направления воспитательной деятельности
1	Модуль 1. Введение в ИКТ	6	6	3.1, 3.2, 3.3, 6.1, 6.2, 13.8
2	Модуль 2. Текстовый редактор	5	5	3.1, 3.2, 3.3, 6.1, 6.2, 13.8
3	Модуль 3. Графический редактор	6	6	3.1, 3.2, 3.3, 6.1, 6.2, 13.8
4	Модуль 4. Логика	6	6	3.1, 3.2, 3.3, 6.1, 6.2, 13.8
5	Модуль 5. Алгоритмы. Блок-схемы	6	6	3.1, 3.2, 3.3, 6.1, 6.2, 13.8
6	Модуль 6. Систематизация знаний	5	5	3.1, 3.2, 3.3, 6.1, 6.2, 13.8
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	

### Календарно-тематическое планирование 3 класс

№ п/п	Раздел программы	Тема занятий	Кол ичес тво часо в	Дата проведения	
				плани руема я	факт ичес кая
Модуль 1. Введение в ИКТ 6ч.					
1	Введение в ИКТ	Информация и ее виды	1		
2	Введение в ИКТ	Способы организации информатики и информационные процессы	1		
3	Введение в ИКТ	Аппаратное обеспечение компьютера	1		
4	Введение в ИКТ	Программное обеспечение компьютера			
5	Введение в ИКТ	Файлы и папки	1		
6	Введение в ИКТ	Подведение итогов модуля	1		
Модуль 2. Текстовый редактор 5 ч.					
7	Текстовый редактор	Текстовой процессор. Набор текста	1		
8	Текстовый редактор	Редактирование и форматирование текста	1		
9	Текстовый редактор	Изображения в тексте	1		
10	Текстовый редактор	Дополнительный урок. Проект: пишем сказку	1		
11	Текстовый редактор	Подведение итогов модуля	1		
Модуль 3. Графический редактор 6 ч.					
12	Графический редактор	Графический редактор. Повторение	1		
13	Графический редактор	Новые инструменты графического редактора	1		
14	Графический редактор	Работа с фрагментами картинок	1		
15	Графический редактор	Проектный урок	1		
16	Графический редактор	Дополнительное занятие. Презентация проектов	1		
17	Графический редактор	Подведение итогов модуля	1		
Модуль 4. Логика 6 ч					
18	Логика	Объекты и их свойства	1		

19	Логика	Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые»	1		
20	Логика	Логика- решение задач	1		
21	Логика	Проектный урок. Графический редактор и объекты	1		
22	Логика	Презентация проектов	1		
23	Логика	Подведение итогов модуля	1		
<b>Модуль 5. Алгоритмы. Блок-схемы 6 ч.</b>					
24	Алгоритмы. Блок-схемы	Алгоритмы и языки программирования	1		
25	Алгоритмы. Блок-схемы	Блок-схемы	1		
26	Алгоритмы. Блок-схемы	Циклические алгоритмы копия	1		
27	Алгоритмы. Блок-схемы	Блок-схема циклического алгоритма	1		
28	Алгоритмы. Блок-схемы	Дополнительный урок. Проектный урок. Рисуем блок-схему	1		
29	Алгоритмы. Блок-схемы	Подведение итогов модуля	1		
<b>Модуль 6. Систематизация знаний 5 часов</b>					
30	Систематизация знаний	Дополнительный урок. Теория информации. Повторение	1		
31	Систематизация знаний	Повторение. Устройство компьютера	1		
32	Систематизация знаний	Повторение. Логика и алгоритмы копия	1		
33	Систематизация знаний	Дополнительный урок. Проектный урок	1		
34	Систематизация знаний	Подведение итогов модуля	1		